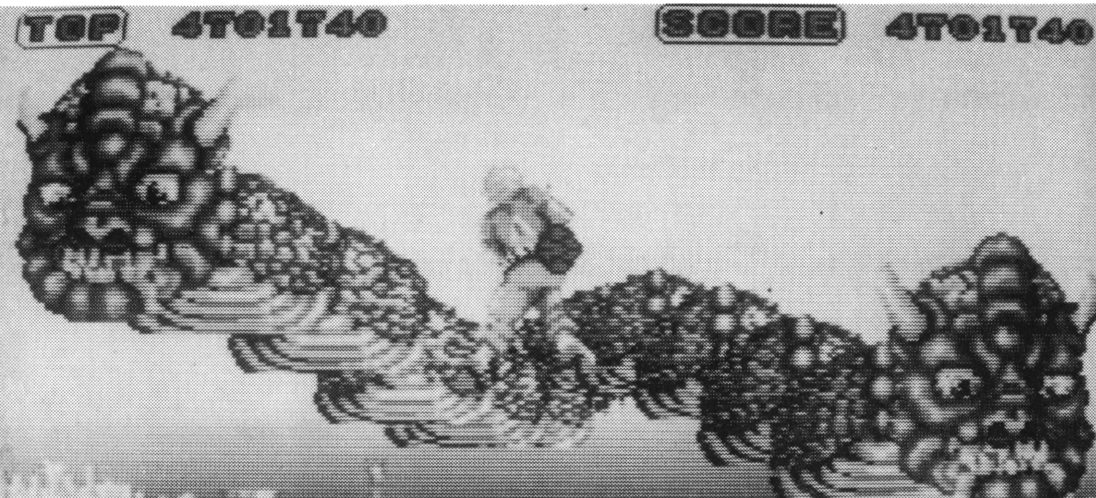


P E T I T

GAME FREAK

さー、今のうちに買っておこう！

GAME FREAK 既刊案内

- BACK NUMBER -

雑誌名	内容	PAGE	PRICE!
ENCYCLOPEDIA GAME FREAK	GAME FREAK VOL.1 - VOL.6の合本	A5:84P	¥1000
GAME FREAK VOL.7 - VOL.9	- SOLD OUT -	---	---
GAME FREAK VOL.10	LIBBLE RABBLE 攻略法	A5:28P	¥500
GAME FREAK VOL.11-VOL.12	- SOLD OUT -	---	---
GAME FREAK VOL.13	GAPLUS攻略法	A5:28P	¥500
GAME FREAK VOL.14	APPOOOH攻略法	A5:36P	¥600
GAME FREAK VOL.15	THE TOWER OF DRUAGA攻略法	A5:44P	¥700
GAME FREAK VOL.16	BEN BERO BEH 攻略法	A5:28P	¥500
GAME FREAK VOL.17	DRAGON BASTER 攻略法	A5:36P	¥600
GAME FREAK VOL.18	METAL SOLDIER ISAAC 2 攻略法	A5:28P	¥500
GAME FREAK VOL.19	SUPER DEADHEAT攻略法	A5:28P	¥500
GAME FREAK VOL.20	PACLAND 攻略法	A5:52P	¥800
GAME FREAK VOL.21	FAIRY LAND STORY 攻略法	A5:44P	¥700
GAME FREAK VOL.22	TIME GAL 攻略法	A5:28P	¥500
PETIT GAME FREAK '85	PETIT GAME FREAK NO.1-20(+a)合本	B5:52P	¥700
PETIT GAME FREAK 21	'85 AM SHOW 特集	A5:28P	¥500
超少女　奈夢子	新鋭慢画家杉森建　個人集	B5:72P	¥800
DYNA COMP	謎の漫画家(?) 丸山傑規個人集	B5:28P	¥600
XEVIOUS 1000万点への解法	あの幻のゼビ本、XEVIOUS 攻略法	A5:28P	¥500

最近、バックナンバーの問い合わせが多いんです。ふと考えてみると会員のみなさんに、あまりそーゆー案内してなかったんですね。今回バックナンバー購入を大々的に行ないますので、なくなっちゃわないうちに買い揃えておきましょう
買い方：代金合計金額分の為替を用意します。これは郵便局で買えます。そしてそれには何も書かず（書き入れる欄がありますが無視無視）何か他の便せんかなんかに住所氏名、欲しい本の名前と数を書いて普通郵便でＧＦ迄送って下さい。
送り先：〒１９４　東京都町田市
南大谷241-17-2　田尻方　ＧＦＢＮ係



PETIT GAME FREAK '85 表紙

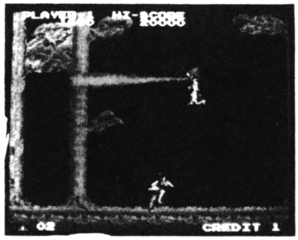
GAME FREAK

REVIEW!

New game From AM Show



影の伝説™
THE LEGEND OF KAGE



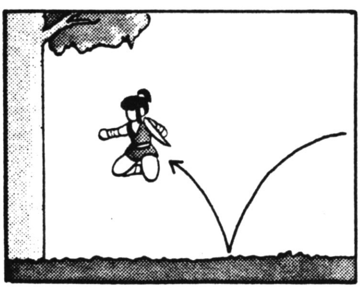
LEGEND OF KAGE
(TAITO)

最近、忍者のゲームが目だってるねぇ忍者くん、忍者プリンセスｅｔｃ．海の向こうが忍者ブームとはいえそれにしてもよくみかけるよね。で、この『影の伝説』もその目立っている忍者ブームなのだ。操作は簡単。８方向レバーに刀と手裏剣のボタン２つ。ゲーム内容はこの忍者影を操作しとらわれの身の姫を救出するっちゅうこと。んでだね、趣の異なる９を５つクリアすると１パターン終了。２パターン終了すると姫が登場するんだ異様に難しいけどエキサイトするこの『影の伝説』燃えるぜ！

面ごとアドバイス

森のシーン：長い炎を吐く坊主四人倒すとクリア。

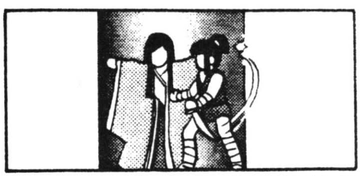
　巻物がある、取ると画面上の敵が全て死ぬ。地面を走るより連続でジャンプしてたほうがいいよ。



抜け穴：連続してジャンプしつつ手裏剣を連発しようぜ。

城壁：斜めへ斜めへとのぼるべし。普段は刀をぶんまわし下忍を倒せる時は手裏剣で倒そう。火薬弾に要注意。

屋敷：ひたすら刀をふりまわしつつダッシュだ。但し、２階と４階に入る時は手裏剣発たないと危ない。最後は姫を縛っている縄を切ってクリア。



森：と思ったらまだあった。敵の親玉雪草妖四郎と雪之介は強い。ひたすら交わるのを避け、手裏剣を連打だ。

WILD BOY

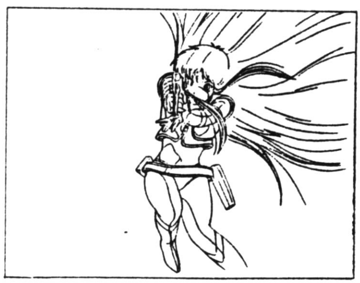


WILD BOY
(TAITO)

アフリカの少年”ワイルドボーイ”を操作。悪い土人をやっつけろ！という何とも雄大なロマンのゲームが出た。武器はナイフと２０本しかない飛び道具、弓矢だけ。土人はナイフ、高速で襲ってくるライオンやワニは弓矢でやっつけよう象が歩いて来たらチャンス！ジャンプ（レバー上）して飛び乗れ！（但し、タイミングがくそ難しいので何回もチャレンジしてみて）しばらくは無敵の快進撃ができるぜっ。一定距離を進めば一面クリアだ。全々新しくなく、むしろ古臭いゲームなんだけど、異様に面白い！ノリのいいＢＧＭと美しい画面。そして何かなつかしさを感じさせるゲーム内容は、古き良き時代を思わせてくれるのだよ。

展開としては昔タイトーから出てた”ジャングルキング”に似てんだ。まぁ、ゲームマニアじゃない人におすすめしたい一作ですな。

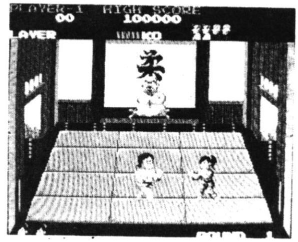
TIME GAL



TIME GAL
(TAITO)

タイトーＬＶＤシリーズも早いもんでもう第５弾だもんね。今回は『タイムギャル』っつーのだ。３０世紀、人類はついにタイムマシンの開発に成功した。が、そのタイムマシンが大悪党ルーダに持ってかれちまったんだな。で、やっぱりまずいらしくてタイムパトローラータイムギャル：レイカの出動となる訳だ。過去から未来へ飛まわるレイカを操ってルーダちゃんをしょっぴくのが君の任務。画面に出る矢印やボタンのとーりに動かせばまずＯＫ。要は忍者ハヤテの要領ね。で、レイカの腕のボールがたまに光る時がある。その時にボタンを押すと、タイムストップ！時間が止まっている間に次の行動（３つの内から選べる）を決定しよう。こうしてルーダを捕まえると、ゲームオーバー。最近のＬＶＤゲームの中では一番可愛いくて面白いんだよ。

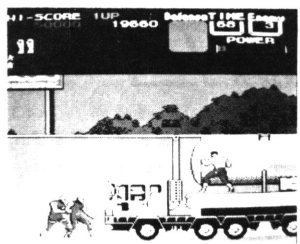
女三四郎™



TYPHOON GAL
(TAITO)

プロレス、空手、ボクシング、相撲、逸かは出ると思ってた柔道ゲーム、ついに登場だ。プレイヤーキャラクターは、「ユキちゃん」というポニーテールの可愛い女の子。彼女を操作し、小技（ローキック、しめる、いなす等）や、大技（一本背負い、大車輪、ブレンバスター等）を使って道場破りをしていくわけだ。技の種類の決定はボタンとレバーの入力方向によってされるという親切設計。まず、小技でダメージを与えておき、大技で決めるというのが基本。画面中央に座っている師範を見事に倒せば一面クリアだ。こいつは強いぞ。しかし、師範には弱点となる小技が幾つかあるから、それを早く見つけるのが必勝への道。画面中央上に”ＰＯＷ”が出たらチャンス。大技ボタンでジャンプして取ればパワー回復。まぁ、楽しいけどそれほどすごくもないというのが残念といえば残念。

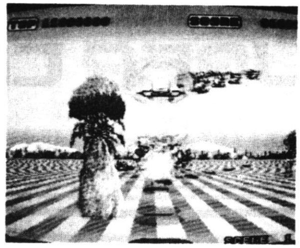
KNUCKLE JOE



KNUCKLE JOE
(TAITO)

制作者は「北斗の拳」のファンに違いない。あの「あたたたー」と、まるで手が百本生えた様に繰り出すパンチ。それをくらって吹っ飛ぶ悪党。そういうダイナミックさを表現したかったのであろうということは誰が見ても火を見るより断言し得る事実である。が、その「ダイナミック」さが裏目に出て非常に難易度の高いゲームになってしまった。つまり”連続パンチで敵を倒す”という効果を狙ったため、敵キャラが異様に堅く、ザコ一人倒すにも昔流行ったスポーツゲーム並にボタンをコスらねばならないのだっ。疲れる。それにパンチ、キックに加えてこのゲームでは”ガード”（防御・両方のボタンを同時に押す）”を使いこなすことが必要なのだが、そのタイミングが非常にわかりずらい。大体がボタンをこすりながらガードもやれというのはえらく無理な話ではないだろうか。

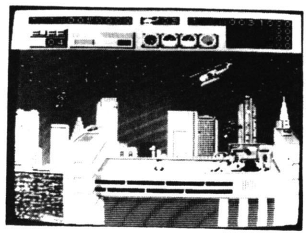
SPACE HARRIER



SPACE HARRIER
(SEGA)

スペースハリヤーをみた人はまず驚く。「ヘェスゲエ。」プレイすると驚きがダブルアップ。「ウォーおもしれー。」レバーに連動してコックピットそのものが油圧で動き、高速３Ｄ美麗グラフィックスシューティングゲームとくりゃ驚かない方がどうかしてるぜ。ゲームそのものは、ＺＯＯＭ９０９（セガ）みたいな感じでさ。一定時間毎に現れる親玉をブチ殺せば一面クリアってやつ。こうして書くとただのゲームなんだけど、やはりすごい。本当に。手抜いてるわけじゃなくてさ。他に言葉がないんだよね。だってあなた、画面一杯に狂悪なドラゴンの顔がドアップされた時の強烈なイメージをどう表現します？油圧で動かす機構そのものは以前にもあったけどハリヤーのそれはとてもスムース、何か、トリップしてしまいそうな、そんな素晴しいゲームです。

CHOPLIFTER!



CHOPLIFTER!
(SEGA)

ブローダボンド社は優秀なソフトが多く、今ビデオゲーム業界でも次々と移植が行われている訳だが、往年の名作である「チョップリフター」もこの度セガ社からリリースされた。基本的デザインはほぼアップル版オリジナルと変わらず、ヘリコプターを操作してスクロールする画面の中で救援を求めて右往左往と走る人々を機内へ保護するゲームとなっている。もちろん救援した人々は自分たちの基地まで輸送しなければならず、まるでいっぱしのドラマを見ている錯覚に陥っしまうのだった。しかし、一般にゲームでのシューティングゲームの場合「撃つ」こと自体が目的となっていることを忘れてはいないだろうか。おたく族とは、無縁のカタギ衆がこのゲームを目にした時、そのコンセプトを理解できるとは、いい難い。

SUPER CROSS 2

SUPER CROSS 2
(SANRITSU)

　プチゲーの１１号の新ゲーム紹介で、スーパークロスの情報あったよね。実はこれ、リリースはセガ社だったんだけど開発は、あのアッポーを開発したサンリツ電気なんだ。
　でも、ファミコンのエキサイトバイクみたいなゲームだったんだけどスピード感はないし、テストロケーションの段階で消えてしまったんだな。
　これが今回のＡＭショウでパート２となって帰ってきた訳だが、何のことはない、３つボタンにレバー（押しボタン付）とゆー複雑怪奇なかつての操作方法がレバーにボタン２つというオーソドックスなパターンになっただけで、パート１と全然変わってないのだ。
　やっぱしエキサイトバイクにカーブ道ができただけみたいなゲーム自体は改良されていない、哀しいパート２であった。

GET ALL



GET ALL
(SANRITSU)

　スキーゲームはパソコンゲームでも非常にたくさんつくられてきたし、ビデオゲームの世界でもアルペンスキー（タイトー社）をはじめ、ダイナミックスキー（タイヨーシステム）、パラレルターン（ジャレコ社）などわりと開発されやすいジャンルとみられてるらしい。
　しかし、その内容は必ずしも素晴しいと言えるものでない訳で、これは各社の開発力とゆーよりも、スポーツというひとつの枠組みの中からゲームを引っ張りだすことに、ものすごく無理があると思うのだった。やっぱ、ブラウン管の中より実際にスキーした方が楽しいという事実は無視できない。サンリツ電気のゲットオールも今迄のスキーゲームと何ら変わることなくブラウン管でスキーするゲームだった、やはり、実際のスキーよりずっとおもしろいブラウン管の中のスキーはできなかったようである。

FLASHGAL



FLASH GAL
(SEGA)

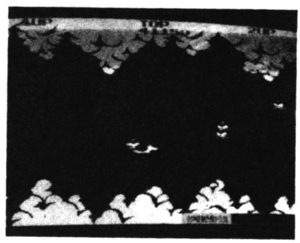
スーパーマンのいとこだが何だか良く知らんがスーパーウーマンなんて女スーパーマンいたよね。あれっ？バイオニックジェミーだっけ？

こういったヒーローとかヒロイン物ってすごくゲームにしやすいんだよね。だって主人公って大体すごく個性的な訳でしょ。やっぱりフラッシュギャルもそういう発想に近いと思う。

ただ内容はまるっきりセガ／コアランド社の青春スキャンダルなんだな。これが。あの手の横スクロール物はパックランドあたりで完成されたと思ったんだけど、やっぱりこのゲーム、使いつくされた発想に使いつくされた内容の為、今イチな印象。

それに出てくる人間の歩幅とスクロールのスピードが全々シンクロしてないから人間が横スベリして移動してるように見えちゃって８マン。

6 DEVILS

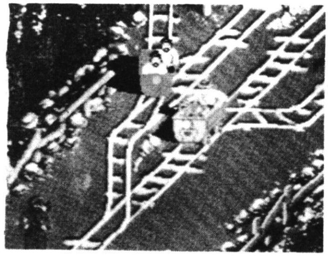


6 DEVILS
(SEGA)

ＡＭショウって大抵各社のテクノロジーの先端技術を駆使したＮＥＷゲームが目じろ押しってカンジなんだけど、どういうことかその数々のキラびやかなテクノ技術ゲーム機の狭間に、今だスペースインベーダー時代の極単純アナクロニズムな香りのするＴＶゲーム（アナクロってビデオゲームとゆーよりＴＶゲームっていいたくなっちゃうよね。）が、各社ブースの隅に少しだけ残っている空間にチンマリと１台２台と座ってたりするのだ。

６デビルズ。これもそんな華やかなスペースハリヤーの影に隠れてブースの奥におとなしそうに（実際おとなしかった。人々はちょっち目を向けてもすぐ立ち去る訳。）してたしうる星やつらに出てくるテンちゃんみたいな鬼坊主を唯ひたすら撃つだけの時代の波に取り残されたゲームだった。

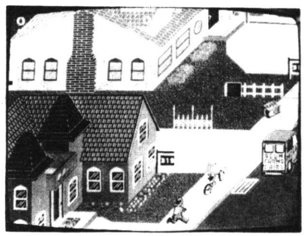
INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM



INDIANA JONES
(NAMCO)

「マーブルマッドネス」に続くアタリ開発。ナムコ販売のゲームである。あの映画「インディジョーンズ」をそのままゲームにしてしまったというのだからすごい。リアルなキャラクターは、とてもゲームとは思えないくらいである。操作は簡単だが、面ごとにクリア方法が違うのが多少わかりづらい。まず一面は、広大なマップ内を歩き回り、ムチで、子供のとらわれているオリを壊して救出する。二面は「ザクソン」のごとくななめスクロールの画面で高速に走るトロッコに乗り脱出。三面では、祭壇に置かれた「サンカラ・ストーン」をとり、脱出するとクリアだ。私自身は外国のゲームはどうも性にあわず、好きでないのであまり面白いとは思わないが映画のファンだったら一見の価値はありそうである。

☆ペーパーボーイ PAPERBOY

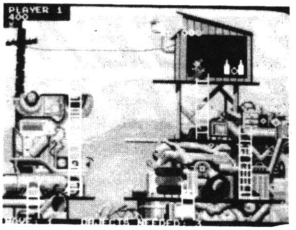


PAPER BOY
(NAMCO)

カラッとしてるよな、ずいぶん。新聞配達ってさ日本ぢゃペーパーボーイな風景ってないと思う訳。やたら明るいもん少年！友達で新聞配達で寮に入ってた奴いたんだけど大変みたいだよ。朝えらく早く起きて配達して、昼は昼で新聞の勧誘やるでしょ。勧誘ってやられる方はシツコクってやだなぁぐらいしか認識ないもんだけど、する方もシツコクやってでも成績上げなきゃオマンマの食い上げだもん必死！　そんでもってそれ終ると夕刊配るでしょ。給料の割にゃえらいしんどいってブーたれてたよ。その友達。

かよーな日本ぢゃ割と軽いイメージではない新聞配達、日本人がペーパーボーイをプレイするとその両者のギャップに異世界を感じると思う。それをあえておもしろいと取るかつまらんとするかは意見のわかれるところだろーな。フォ。

PETER PACK RAT



PETER PACK RAT
(ATARI)

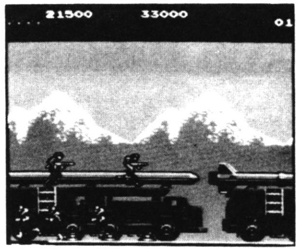
　昔アタリのゲームと言やベクタースキャンのゲームだった気がしますが、最近はちと違う。キャラクター物に燃えてきたみたいで、やっぱ日本人には線画は合わないのかもね。
　てな訳で『ペーターパックラット』、ルールは簡単。鼠のピーターを操作して散らばってしまったピーターの宝物を集めればいいの。とってもほのぼのとしていて、今までのアタリのゲームじゃないみたい。最近あまりゲームセンターに行くことがなくなったんだけどたまに行くと、このゲーム、プレイしてます。なーんとなくプレイするのにピッタリなんだよね。ミスしてもあんまりムッとしないしさ。ＢＧＭはいいし、すごく面白いって訳じゃないんだけども、なんとなくいいなぁって言う不思議な魅力をもってるこのゲーム。みんなやろー！

BUGGY BOY

BUGGY BOY
(TATSUMI)

　『ＴＸ－１』に続くタツミの３面モニターのレーシングゲームシリーズだ。『ＴＸ－１』の時は『うおわーっすごい』と思ったもんだけど、今回は何か少しもスゴイと感じない。慣れもあるかもしれないけど、三面モニターにもかかわらず広さを感じないのだ。何か中央の画面一つだけでもいいんじゃないかと思ってしまう。ゲーム内容は岩や川等の障害物をさけつつ道に散らばる旗を取っていくというものだ。『バギー』という性質のせいか、スピード感にかけるのが一番の欠点。雰囲気はよく出ていると思うのだが・・・あと、画面が汚い。原色をバリバリに使った平面的な車はいただけない。素材はいいのにどうもそれを生かしきれていない感じがする。非常におしいゲームだ。

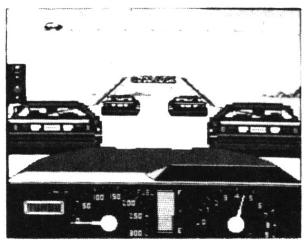
GREEN BERET



GREEN BELET
(KONAMI)

「戦場の狼」がヒットした時、「ああこれは必ず似た様なゲームをどっかが作るな」と思ったものだったが、この「グリーンベレー」はまさしくその「リアル戦争物」という新ジャンルのゲームであった。内容は最近よくあるタイプの横スクロールゲームで、ナイフだけが武器の兵士を操作し、味方の捕虜を救いだすというもの。敵の武器を奪えばショットボタンで使用出来る回数制限有り（３発）。一定距離進み、最後のボス（強い奴）を倒せば、１ラウンドクリアというわけだ。また、背景のトラックや倉庫の屋根等に登る事も出来、道に仕掛けられた地雷等をかわすことが出来る。全体的にみてキャラクターが小さく、ものすごくセコそうで、迫力のないゲームではある。この手のゲームは迫力が命。やはり今イチですね。

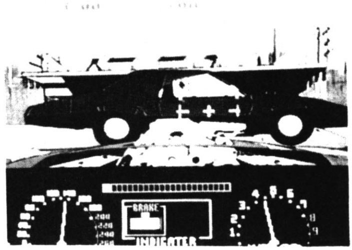
KONAMI RF2



RF 2
(KONAMI)

実は僕は今年の夏、運転免許を取ったんだけど、それまでは、車の運転なんてポールポジションやるのと大差ないものだなんてタカをくくってたんだ。もちろんＰ．Ｐ．みたいに簡単に操作できると考えてた訳じゃなくて、車両感覚のことをいってる訳。運転席からみえる風景はきっとこんなだろうって。ところがである。実際に運転席に座って運転すると、Ｐ．Ｐ．や助手席に居る時にはとうてい予想できないくらいに、視野は、狭いし視点が低い座席からの風景。で僕は今迄喜んで遊んでいた視点の高いＰ．Ｐ．や視野の広いＴＸ－１が逆に現実感からかけ離れたオモチャに過ぎない事を再認識してしまったんだ。そんな時ＡＭショウで発表されたコナミ社のＲＦ２はキャラクターデザインの未熟さは置いといて僕の求めていた実車感覚に一番近いリアルゲームだった。

ROAD BLASTER



ROAD BLASTER
(DECO)

プレイしようと思って、コックピットと入る。お、デモやってんな、ちょっと見てみっか。・・・長い。でもかっちょええ。すんごい凝ったアニメだ。
チャキーン！　「ロードブラスター」
はぁー．良かった。満足満足。　さぁ、帰るか。

これぢゃゲームの説明になってねぇな。だからね、ＬＶＤゲームなのさ。題材は車。バッドランズ（コナミ）みたいな復讐物で、なんかわからんけど、悪の組織に恨みを持った兄ちゃんが、マッドマックスばりのチューンを施した車に乗って、一般市民を巻込んでまでして、自分の目的を達成しちゃうという。すごく勝手なお話。更に車のくせしてレバーでプレイするから今一歩。一度ハンドルでプレイしたらすごく面白かっただけに残念だね。もう、ＬＶＤも次のステップを踏んでほしいですね。

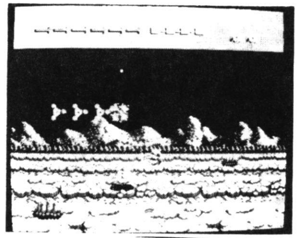
METAL CLASH

METAL CLASH
(DECO)

「闘いのアンソロジー。困難なアスペクトに、君のボルテージがアップする。」これ、メタルクラッシュのカタログのあおりなんだけども、なんだかさっぱり訳わからんね。何でも「プレイヤーの秘孔を突く。」らしいんだけど・・・

メタルクラッシュはロボットバトルゲーム。使える武器はパンチとキックだけ。この二つの武器で、敵をたたきのめせっ！但し、パンチはスピードはあるが、破壊力は少ないし、キックはその逆。巧みに使いわけることが生き残るコツであるのだ。一人プレイで黙々とやるよりも、二人プレイ（この場合は一対一のバトルになる）で遊んだ方が数倍も面白いぜ。　この一対一の感覚は今までにないスリル感を味あわせてくれるし、とても爽快！　今回のＡＭショウの中ではあまり目立たなかったけど、この私がお薦めするぐらい、いいゲームだ。

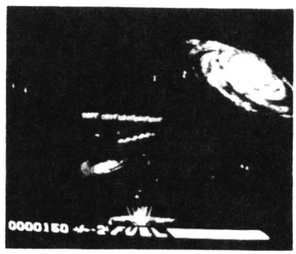
アルマジロ Armadillo



ARMADILLO
(IREM)

ムーンパトロールを知ってるかい？昔あったアイレムのヒット作でさ、月面を探検車で走破するゲームだったんだけど、アルマジロは、そのパート２だ。
基本的ルールは、まったく同じ。ただ、ジャンプがなくなって、そのかわりにプレイフィールドに奥ゆきがついたわけ。日物のマグマックスみたいに、で手前まん中、むこうって３つのコースがあって、ジョイスティックでリアルタイムに動かせるわけ。当然敵もそれぞれのコースにいる訳だ。これがこのゲームのメインね。実際にプレイしてみると、この奥行きがどーのこーのってのは別になくてもいいんじゃないか。とってつけたようなもんだと思えちゃうんだなぁ。ムーンパトロールぢゃなくて、このコンセプトを使ったほかのゲームを考えた方がいいような気がします。残念。今後には期待してまっせ。

BATTLE BIRD



BATTLE BIRD
(IREM)

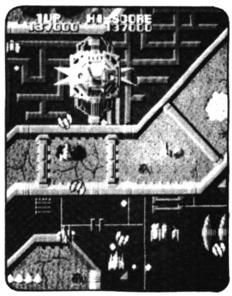
今年のビック行事科学博の目玉が３Ｄ映像であったように、ＡＭショウの目玉も同様に３Ｄや立体映像でありました。このアイレム・バトルバードもそのうちの一つ。３Ｄの手法としてはオーソドックスな偏光板をつかったもので、内容はシューティング物。大体偏光３Ｄは偏光グラスをかけてみないと効果がないものが多く、ゲームセンターなど異なる人が多くプレイする場合には、あまり向いていない（衛生上や管理の上で）と思われるのだけど、アイレムは考えた！そうだ匡体に偏光グラスつけちゃえばいいや。てな訳でとても変なかっこの匡体ができてしまいました。ただね、顔をぴったりくっつけないとダメとゆーのが、くたびれます。それにゲームがつまらなくて今いち。３Ｄゲームにありがちな敵と自分との位置関係がわからないというのがあって、とにかく今一歩です。ｈｉ．

Pastel Gal

PASTEL GAL
(NICHIBUTSU)

　ジャンピュータに始まる麻雀ゲームも最近では色々と趣向をこらした役モノ（色物じゃないぞっと）が付いていてサービス満点！　女の子は脱ぐわ、配牌は変えられるわ、赤五筒は付くわの大変なさわぎだ。そして、今日も巷のゲーセンでは大人はもちろん、高校生や中学生（おっとっと）までもが、画面の女の子を脱がそうと熱心に牌を切ってるのだった。
　そんな困った状況に拍車を掛け続ける麻雀ゲームのリーディングメーカー、ニチブツは、我々麻雀ゲームファンにさらに追いうちをかけた！　これがパステルギャルだ。このゲームのギャルはすごいぞ。いきなりシャワーシーンで度胆を抜くぜ。しかもプレイ中はギャルが牌をツモっては切るアニメ的シュミレーションまで！　よりパワフルに、そして艶を増してゆく麻雀ゲーム界の明日は、どっちだ！

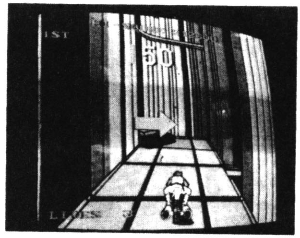
Terra Cresta



TERRA CRESTA
(NICHIBUTSU)

　古くからのマニアなら誰もが燃えた。あの名作『ムーンクレスタ』ガグレードアップして逆襲してきたっ。といっても『合体』というコンセプトのみが残った全く別のゲームといってもよいが。ルールは単純、バカスカ撃つだけ。地上に幽閉されている味方機を救出し、合体することによってパワーアップもするのだ。これが最大5機まで合体できる訳だが、マイシップがパワーアップするゲームの氾濫する中で最高のできともいえるのではないか。シップ自体のパワーアップのほかにフォーメーションボタンを使って分離編隊攻撃、この迫力あるアイデアにはホント、感動である、しかし、ムズカシスギルーッ！あの要基しちとカタすぎるのでは、奴と戦う時は4号機（無敵の弾をだす）装着していると楽。フォーメーションせず、ひたすら撃て！こんな楽しいゲームは久しぶりだなや。

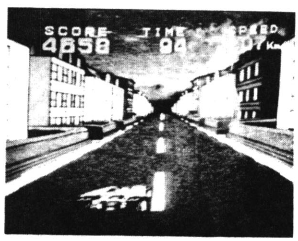
TOP GEAR 2



TOP GEAR 2
(UNIVERSAL)

一昨年前のＡＭショウででたＬＶＤレーシングゲーム『トップギヤー』『レーザーグランプリ（タイトー）』や『ＧＰワールド（セガ社）』が、実写のサーキットでリアルさを狙ったのに対して、バンクや坂道等、変化にとんだコースをアニメーションで作ったゲームであった。が、センスがなく、車の操作性も今イチで、ほとんど出まわらなかった。そしてその不評さを挽回すべく作られた（らしい）のがこの『トップギヤー２』である。どこが変わったかというと何とコースの背景が変わっただけだった。奇抜さを狙ったのか『ＳＰＡＣＥ　ＣＯＣＲＣＥ（宇宙を走る）』と『ＰＡＲＫ　ＣＯＵＲＣＥ（遊園地）』と、常人では思いつかない変更をされていた。結局ゲーム自体は全く変わっていない訳で、どうもこれも出回りそうにないなと思わざるを得ないマシンでありました。

CAPTAIN ZAPP



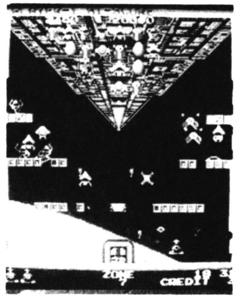
CAPTAIN ZAPP
(UNIVERSAL)

レーザーディスクゲームである。ホラ今流行の矢印とボタンの絵が出て、その通りに操作するやつ。この『キャプテンザップ』も、それ、だが・・・

初めて見た時、やっぱり主人公がジャンプしたり走ったり、銃を撃ったりで大暴れするゲームだと思った訳、で、始めると主人公のバイクにまたがった後ろ姿、『おっこれはバイクで敵地に侵入するシーンだな！』画面上には、左、右、左、右とせわしなく矢印が出て、主人公のバイクは、ビル街をひたすら走ってゆく。それが続くこと５分以上『・・・・』どうもおかしい。主人公はいっこうにバイクから降りようとしないし、上や下の矢印やボタン操作のマークもでる様子がない。『・・・これひょっとしてバイクのゲームなんか？』

因に２面、３面になってもザップ君はバイクから降りてくれませんでした。

THE X



THE X
(GRAPHIC TECNO)

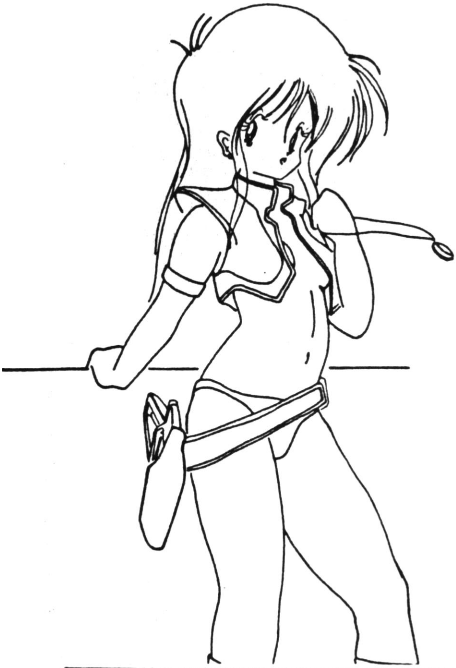
パッと見るとテーカン社のボンジャックに似た画面レイアウト・コミカルゲームなのかな？と思ってプレイしたらどーやらそうでもなさそうなありそうな訳のわからんゲーム。これがＴＨＥ　Ｘだ。

内容は一応シューティングゲームになっていて、タイトー社のリターンオブインベーダーと同じ様な侵略者撃墜タイプの古典的デザインなのだ。なのに何だか変！なのは床の上でレバーを下に入れるとビーム砲に足がニョキニョキとはえてきて左右に歩けるとか、背景に朝日新聞の様な妙にマンガチックな朝日が描かれてたり、謎のダルマンとかいうどう考えても宇宙シューティングのりでないキャラクターが出てきたりと胡散臭いデザインが随所にあるからなのだ。開発元のグラフィックテクノとゆー会社は他に領空侵犯とか作ってるし、何やら胡散臭いものがあるよなー。

領空侵犯

領空侵犯
(GRAPHIC TECNO)

まず、タイトルがすごい『なんじゃこらー』とやってみるとルールがまたものすごいのだ。まず、第一ステージでは、レシプロの偵察機を操作して敵地に侵入するわけだが、やることがすごい。なんとマップの写真を撮るのだ（撮影ボタン）。フィルムには枚数制限が有りなるべく多くの地形を写さねばならない。またこの偵察機には攻撃力がなく、攻撃を受けたら低空飛行ボタンで高度を変えてよけるしかない。（Ｂウイングの降下みたいなものね）やられるとその時点で撮影はおわりで、第２ステージに移る。ここからはゼビウスタイプのシューティングゲームになるのだが、なんとそのマップはさっき撮影した部分だけしか見えないのだ！（ほかは真黒）すごいでしょ？しかし第１ステージで早くやられすぎると画面は一面真黒で全くゲームにならないのが欠点といえば欠点？



	STR（田尻）	KSG（杉森）	TAK（二木）
SPACE HARRIER (SEGA)	『面白い』というよりは、『すごい』ゲーム。迫力はあるが、数々の欠点も見える参考出品。	ゲームというより芸術。日本の技術はすごい・・・久々の感動である。	アメリカンも目をむくウルトラスーパー超ドリアル３Ｄがよろしい。
TERRA CRESTA (NICHIBUTSU)	久々、ゲームおたくでない人もちった一遊べそうなゲーム。でも、今イチ洗練されてない。	迫力と爽快感。サウンドと単純さオーソドックスな良さ。	さすが日物。爆発音がうるさくて動きがこすい。けどたのしいんだよん。
PASTEL GAL (NICHIBUTSU)	いきなし女の子が色っぽいダンスして　をするんで驚いて引っくり返った。今冬の話題作だべ。		日物の麻雀はおもしろい！あたしゃファンです。ついてきますよどこまでも。
ALUCARD (JALECO)	たぶん未完成品。全然緊張感のないシューティング。画面汚い。	意味不明。	逆立ちしてもつまんない。
TOP GEAR 2 (UNIVERSAL)	パート１とほとんど変わらんの。ゲーム性無し。	最高だぜ！フッ。	途中であきるレースも珍しいや。ハッハッ
CAPTAIN ZAPP (UNIVERSAL)	なんとゆー間延びしたゲーム。いつになったら転開が変わるのか。	わははは っ。	二方向レバーのＬＶＤとは珍しいもうやらんぜよ。
METAL CLASH (DECO)	ゲームは仲々よろしいのだが、１人用と２人用でゲーム性が変わるのは判りにくい。	センスはいまいちだがやってみると面白い。ＶＳ戦闘ゲームの中では一番。	２人で対戦はおもしろいけど対ＣＰＵは一寸間延びしていて残念。
GHOSTS & GOBLINS (CAPCOM)	オレ魔界村すきちゃない。金がなくなりそうなんだもん。このゲーム。固い。コチコチ。	難し過ぎて性にあわん。	好みでないしよくわからない。

GAME FREAK 独断と偏見の NEW GAME 評価表

KTT（川野）	KOH（折原）	SOZ（川村）	
イャーッ『スペースハリヤー』最高！	ステレオサウンド、綺麗で速いキャラ、ムービングシートの組み合わせでゲームを越えた。	グラフィックス、音楽、内容、どれをとっても良し。シートがゆれる所がまたいい。	SPACE HARRIER (SEGA)
やっと発表されましたね。数あるスクロールシューティングゲームの中で一番光ってますよ。	特に優れてる所はないんだけど、キャラの動き、フォーメーション攻撃、音楽等がすごくいい。	ゼビウスタイプで、合体やフォーメーションができる所がおもしろい。ガッチャマンみたい。	TERRA CRESTA (NICHIBUTSU)
申し訳ないっ！僕は麻雀できないから、このゲームはやらなかったんだな。	簡単にいうと、麻雀ゲームなんだけど、スタート時、プレイ中のギャルが必見。	麻雀は、よくわからない。S脱ってなんですか？	PASTEL GAL (NICHIBUTSU)
何がうれしゅうて半透明の敵をやっつけにゃならんのじゃー。ちっともうれしゅうないわ！	意味が良くわからん。ただ撃つだけじゃないの？	よくわからないし、つまらない。TERRA　CRESTAの方がまだまし。	ALUCARD (JALECO)
ええーい！『何が悲しゅうて宇宙を走るのだ、え、答られるもんなら答てみぃ。	ちっとも車を運転している気分になれない。「2」といってるけど「1」とどこが違うんちゃー！	前回のとたいしてかわらないためつまらない。	TOP GEAR 2 (UNIVERSAL)
えっえーい。なにが楽しゅうてひたむきに右折左折をくりかえしているんだ、貴様はっ！	ひどい！あきる、つまらない。	左右の操作がえらくはやく、長く続くためにあきる。そして1ステージが長い。バイクからおりろ。	CAPTAIN ZAPP (UNIVERSAL)
もっ燃えるぜ！おもわず筐体をぶん殴ってしまいます。PLAYしてる人のリアクションも笑える。	二人で対戦するとすごく面白い。キャラのセンスがややわるい。	ロボット同志の戦いだけど、二人用でやるとおもしろい。	METAL CLASH (DECO)
激的に難しい。難しいと思いながらもついついPLAYしてしまうOTAKUな私。	魔界村でしょ。あんまり面白くないなぁ。なんとなく、カプコンくさいと思うのは、私だけかな？	あまりにもむずい、豪をれんちゃんで打つと呪文をかけられカエルになるが、そのカエルがかわいい	GHOSTS & GOBLINS (CAPCOM)

	ＳＴＲ（田尻）	ＫＳＧ（杉森）	ＴＡＫ（二木）
LEGEND OF KAGE (TAITO)	何だこれは。やっててさっぱりわからんゲームじゃのう。でも何となくダイナミックな気分。	細い所にこだわりすぎて考えおちの感あり。操作法等わかりにくい。	ゲームになれると非常におもしろいけど、始めてやる人にとっては少々きついかもしれんて。のぉ。
TYPHOON GAL (TAITO)	あれま。随分おかわりになられましたのね。でも、キャラクターがパソコンゲームしてるわ。	スポーツ物に楽しさ（コミカル）をプラス。操作法も易しくて良いとおもう。	一寸単調。でも、技がわかりやすくていい。
WILD BOY (TAITO)	好き好き大好き。こういうヘンちくリンなセンス。ロゴが気持いい山口君に続くヘンなゲーム。	何となく楽しいというタイプ。動物の動きがよくできてる。	流石カネコ！この感覚のブッ飛び方が好きです。わたしゃファンじゃけんのぉ。
KNUCKLE JOE (TAITO)	もうガマンできない。もうゆるせない。とインストラクションカードも語ってる北斗神拳の世界。	意味がよくわからんがワイルドさは買える。	グリーンベレーのそっくりさん動が雑すぎて、ストレスをためたい人向。
TIME GAL (TAITO)	ゲームおたく、アニメおたくが長い間待ってた可愛子ちゃんアニメゲームだよ。うひひひひ。	ハヤテ式ＬＶＤゲームの中では最高の出来。楽しい。これぞ日本の青少年の求めていたゲームだっ。	ＬＶＤゲームを始めて凝ってしまった。うーむミスッたときがとても楽しひ。
N.Y. CAPTOR (TAITO)	こんなのオレの趣味ちゃねーな。	敵のリアクションが凝っている。この手にしてはまあまあ。	このてのゲームは本当に当ったのかわからんところが欠点。これもそうでした。
BUGGY BOY (TATSUMI)	ＴＸ－１はよくできてたのになぁこんなとろいのやるんだったらオレはバギーチャレンジやるぜ。	画面が汚い別に三面モニターでなくてもいいような気がする。	バギーチャレンジ（ＴＡＩＴＯ）があれば、やらんでいいよ。
SUPER DEADHEAT (TAITO)	たのしーのう。四人で遊べるが、ハイパーオリンピックより運動的で汗をかくかく汗をかく。	ゲームデザインの勝利！これは燃える！最高！まあ、やってみてください。実際に。	これはマジでおもしろい。人間の心が読み取れるとっても楽しいゲームだよーん。やろう！
SUPER SPEEDRACE JR. (TAITO)	やりたかった。ずーたいのでけー大人が次々とコクピットに体をねじこんでるのをみて笑った。		やってません。
MOTOS (NAMCO)	くらい	見た目は悪いがやってみると結構楽しい。キャラクターは最悪。	もう（１０回ぐらい）あきた。
INDIANA JONES (NAMCO)	日本人の好みぢゃない。	センスがきらい。毛唐のゲームなんかやだ。	説明書のみではルールはわからん流石が米国人、やることがハデ。結構おもしろい。
PAPER BOY (NAMCO)	割と遊べるが、すぐあきる。やっぱ日本人のふうけいじゃないもん。	性にあわん。気にくわん。	画像はキレイ。だけど難しくてやらいらする。
PETER PACK RAT (ATARI)	世界が狭い。	どこがおもしろいねん。	何回かやると、ただのゲームであると言う事がわかる。とても奥の深いゲーム。
GUNTLET (ATARI)	ただゲーならそーと一遊ぶが、金を入れるとなると散財するのが目にみえてるんで、パス。		お金を気にしないでプレイするととても楽しい。ま、おもしろいから許す。
GREEN BELET (KONAMI)	くらい。そんなにセンソー好きですか。現実性をもっと高めてください。	スピード感がない。キャラクターにもセンスが感じられない。普通のゲーム。	どこがおもしろいのかさっぱりわからん。本当にコナミのゲームかいな。
HEAVY METAL (SEGA)	何でこーＳＥＧＡのゲームはルールがくそ難しくてマニアックなんだろ。これじゃだめだって。	アイディアが新し過ぎてわかりにくいが理解すれば面白いと思う。	ムカムカするけどけっこうおもしろい。ミサイルが快感。２面のＢＧＭが最高転々。

ＫＴＴ（川野）	ＫＯＳ（折原）	ＳＯＺ（川村）	
いやー、かっこいいねー、理屈抜きでかっこいいぜ。ＢＧＭもいいし、思わず影になりきっちゃう。	忍者ハヤテをアクションゲームにしたようなかんじ。影が走っている所を見るとカムイの剣を思い出す	やっていないがなんとなく、つまらないようなかんじ。	LEGEND OF KAGE (TAITO)
私はこの手の格闘ゲームは大好きです。思わず拍手してしまいますパチパチ。でも難しいよー。	レバーの方向と技がなんとなくあっててておぼえやすい。見ているだけでも面白い。	物だけど、あんまりおもしろいとは、思えない。私はスポーツ物などは、きらいだぁー！	TYPHOON GAL (TAITO)
これといって目新しいアイディアはないが何故か面白い。土人の坊やの冒険旅行。	内容、キャラ、音楽すべてよくない。ただだったからやったけどねイントロの人文字が最高土人。	土人や動物をたおして右へいくゲーム。弓矢男とライオンは弓矢でたおそう。象にのるのがむずい。	WILD BOY (TAITO)
パンチパンチパンチだぁ。お次はキックキックキックだぁ。もういっちょパンチだっ。	一回だけしかやってないけど、なんか、ただ早く押す（ボタンを）ゲームみたいで面白くない。	スパルタンＸに、にていて敵が強いよぉー！北斗の拳にも、にている。	KNUCKLE JOE (TAITO)
なかなかの優れ物。ノーマル画面とＭＩＳＳした時の画面とのギャップも可笑し。	主人公タイムギャルのセリフが、面白い。あと時間が止まる所なんかは新しいなぁと思うのだった。	ハヤテに、にていてやられた所がおもろい。それに？やＴＩＭＥ－ＳＴＯＰなどがついている。	TIME GAL (TAITO)
この手のシューティングゲームにしてはなかなか面白い。ただ照準が画面にでないのが難。	ほとんどワイルドガンマンなんだけど、ガンはかっこいいし、画面は奇麗。でも面白くない。	ファミコンにある。ガンゲームってかんじ！おもしろいかなっ！	N.Y. CAPTOR (TAITO)
視覚的効果がケバケバしいけど、ステキ。全体のＳＰＥＥＤはノロイがまたそこがいいのさ。	例のマルチスクリーンで、迫力はあるけど、ちっとも新しくない。つまらない。	ＴＸ－１のバギーばんてっかんじおもしろくない。	BUGGY BOY (TATSUMI)
４モニターのど迫力スリリングなゲーム内容、盛上がってしまうＢＧＭ。どれをとってもよい。	やりはじめると、やめられない。とまらない。かっぱえびせんのようなゲーム。	おもろい！友達四人でやると、いっそうおもしろくなる。好の車をえらぶといいよ。	SUPER DEADHEAT (TAITO)
小さい筐体にでかい体を折まげて無理矢り遊んだこのゲーム。訳のわからんレースゲームです。	ガキ用のカーレースなんだけど、１００円なの？誰もやらないぞ！道路標識が覚えられる？	しらない。	SUPER SPEEDRACE JR. (TAITO)
ペペペー、ゼロイゼＬＩＫＥなゲームだぜ。でも映画音楽的なＢＧＭがＧＯＯＤ！	ぶつけて落とすなんて、誰でも考えそうな事だけど、ナムコが作ると、こうなんのか。へぇー。	ぶつけあって敵をおとすゲーム！どうせならＶＳでやってみたかった！	MOTOS (NAMCO)
軽快なテーマ曲が思わず嬉しくなってしまうこのゲームだ。なかなかＡＤＶＥＮＴＵＲＥだぜいっ。	自分が何をやっていいのかわからない。映画観てないからかなぁ。	いがいと、おもしろそう。	INDIANA JONES (NAMCO)
僕の名前を知っているかい？ペーェパーボーォウィッていうんだよぉ！うーむ、ネタが古い。	ストーリーと操作感がすごくいい音楽も。日本のゲームのとは一味違ってていい。遊べるね。	操作が馴れない為、つまらなくなってしまう。	PAPER BOY (NAMCO)
つまんねぇ。アタリもこんな物作ってんじゃ腐っちまうぜ。口笛みたいなＢＧＭはいいけどね。	まったく面白くない。二度とやりたくない。だけど音楽だけはすごい。デモの音がお気にいり。	ＢＧＭが良く、キャラクターがかわいいだけでおもしろい。	PETER PACK RAT (ATARI)
亜流の（悪い意味ではない）ＲＰＧが多かったＶＧ界に本格ＲＰＧ到来の兆しが見えた様な気がする	同時に四人、プレイすることが可ドルアーガなんかより、よっぽどロールプレイングしている。	ＲＰＧで、いがいとおもしろい。四人でやる時、少しやりずらくなってしまうのがおしい！	GUNTLET (ATARI)
えぐいっ！ナイフアタックがせこい。もっと遠くの敵を倒したい。	コナミらしくなく音楽ダメ、キャラダメ、内容ダメ。でもやり方が分かりやすくのめり込んでしまう	ＢＧＭが、うるさい！けれど後半へ行けばおもしろそうかな？	GREEN BELET (KONAMI)
チャカチャチャンチャカチャチャンチャカチャチャンチャンチャンチャンチャチャンチャチャン・続	キャラが重い感じがして迫力がある。音楽もなかなか。でも、やり方がわかりずらいのが、残念。	左にあるレダーの、使い方さえわかれば少しはおもしろいかな！	HEAVY METAL (SEGA)

	STR（田尻）	KSG（杉森）	TAK（二木）
CHOPLIFTER! (SEGA)	パソコンからの移植には基本的に興味ない。デモはすごいが、内容は難しいだけ。	操作法がよくわからん。見た感じは割と良い。	操作分からん　いきなしムズクてつまんないよー！
COMPETITION GOLF (DECO)	ウタシゴルフシリマシェン。デモ画面ハヨクデキテルヨウデス。オワリ。	操作法が簡単でよい。まあ普通のゴルフゲームであるな。	ゴルフゲームはもういいよ。
ROAD BLASTER (DECO)	せっかくアニメーションはよく出来ているのに肝心のゲームが全然だめ。	アニメは凝っているがその割にスピード感が感じられない。	レバーでやるとただのＬＶＤ。ハンドル（もうすぐでる）のほうがずっとおもしろい。
ARMADILLO (IREM)	ムーンパトロールパート２。しかし、間延びした展開には思わずアクビが・・・	画面は奇麗。ジャンプの出来ないムーンパトロール。	ムーンパトロールを今作るとこーなるのかなぁ前作のほうがおもしろかったけど・・・
BATTLE BIRD (IREM)	つくば博での名物だった立体映像の原理そのままに使った３Ｄシューティング。でも内容は今イチ。	立体感のアイディアだけ。内容はクソ。	３Ｄの技術はすごいけどゲームがつまらんのがおしい。今後に期待の星４つ。
LOT LOT (IREM)	訳わからん。パズルはきらい。どうしたアイレム。		確かに変なゲームだ。わしゃきらい。
PINBALL ACTION (TEHKAN)	ピンボールは本物の方がイイと思うぞっと。	ピンボールをビデオゲームにする意味を作って欲しい。ピンボみたいなほうがすきだ。	ピンボールゲームにしては良くできていておもしろい。飽きがこないので星四つ。
GRIDIRON FIGHT (TEHKAN)	誰か遊び方を教えてくれー、おかげで一分ともたんぞー。	誰かやりかたを教えて下さい。	とっても早くやめたくなるゲームアメフトがわからんとまったくわからん。
THE X (GRAPHIC TECNO)	ザ、エックス。好きですこーゆー時代を無視したアナクロゲーム。傑作くん。	何かオカシイシューテングゲームマジなのかふざけてんのか・・ふざけてんだろうなぁ、やっぱし。	謎のダルマンって奴にお目にかかりたいものよのー。つまらんからやらんかった。
領空侵犯 (GRAPHIC TECNO)	アイディアルだが、プレイヤーに一方的に不利なアイディアなのだった。題名があぶないです。	アイディアは鋭いがこれではゲームにならんのではないかと・・・	出来ませんでした。
激走 (EASTRN CORP)	バーニンラバーのようなゲーム。あんかしらんが面白くない。私の好みじゃないよ。	タイトルが面白い。	内容はただのバーニンラバーだけど、ＢＧＭがよろしいので、星３つあげちゃうでの。
RF 2 (KONAMI)	コナミの商売上手！こいつぁ売れるぜ。それに実際の運転感覚に近いものがあるし。	画面は汚いがレーシング物としての完成度は高い。	数あるドライブ物の中で一番感覚が実車に近い。ただしつまらん。
FLASH GAL (SEGA)	ワーイ。青春スキャンダルのスーパーガール版だ。つまんないよぉ。キャラの動きがパソコン。	キャラクターがダサイ。展開にもまとまりがなく何か気味悪い感じのゲーム。	青春スキャンダルｉｎＵＳＡ、ですな。決しておもしろくはない。
GET ALL (SANRITSU)	ダイナミックスキーというちっともダイナミックでないゲームがあったがそれと同じ様なゲーム。	今までのスキーゲームの中では良く出来ている。ワイルドさが良い。	スキーに限らずスポーツは実際にやるに限りますね。
SUPER CROSS 2 (SANRITSU)	スーパークロス１とたいして変わってない。変わってないということは、つまらないままということ	スピード感がなく、自分で何をやっているのかよくわからない。	バイク物に必要不可欠なスピード感に乏しく、つまりません。どうしたサンリツ！
6 DEVILS (SEGA)	こんなものはゲームとはいわん。転開もない。盛り上がりもない。ダイナミックさもないないづくし	展開がねぇ。最悪。	これを楽しみつつプレイするのはかなりきつい。

KTT（川野）	KOS（折原）	SOZ（川村）	
難し過ぎる敵が強い。画面は奇麗。２面の海がかっこぇーよぉ。	やる価値本当になし。こんなのやるんだったら家でX１用やってるよっ！音がヘビーメタル。	つまらん！というよりもよくわからん。	CHOPLIFTER! (SEGA)
困ったな。何書いたらいいかわかんないよ。このげーむは、真面目にPLAYしなかったんです。	ゴルフ物はクラウンズゴルフで充分だと思ふ。出来はまあまあ。	よくわからない。	COMPETITION GOLF (DECO)
うおぉー！デモのノリがよいから思わず見入ってしまって満足してしまいますなあ。	アニメ物のカーレース。あまり面白くないな。サンダーストームが良かったから、期待してたのに。	サンダーストームを車にしたような感じで、ブレーキとアクセルがついてて、C・ZAPPよりまし	ROAD BLASTER (DECO)
しってます？このゲームはMOON－PATROL２なんですよっでも、ノリが悪い。	「ムーンパトロール２だってさ」「ジャンプがなくなってるね」「前作の方が良かったね。」	ムーンパトロール２ってかんじ、ただ３WAYついただけであんまりかわらない。	ARMADILLO (IREM)
うーむ。はっきりいってつまらない。敵機と自機の位置関係がわかんねぇよぉ！でも、奇麗だよ。	立体的な画面をなくせばなんでもない。ただのシューティングゲーム。つまらん。	３Dシステムを使用してるが、内容はたいしてつまらない。	BATTLE BIRD (IREM)
長年ゲームやってきたけどさっこんなに操作系がややこしいゲームは初めてだよー。	パソコンのゲームはこのくらいでせう。くだらない。	交換遊戯！難しい。ただそれだけ。	LOT LOT (IREM)
うーむ。今更ピンボールとはいえ出来は上々TILTもできてなかなかリアル。	テーカンらしい美しいグラフィックだけど、いまいちうけない。グラフィック抜いたら何も残らん。	ピンボールは、ビデオゲームでやるもんじゃねぇー！	PINBALL ACTION (TEHKAN)
一昔前にATARIがFOOTBALLGAMEをだしてました。	やり方がわからん。	ふざけるなあほ！説明を書け！アメフトのゲームだがよくわからんばかやろー！くそつまらねぇ。	GRIDIRON FIGHT (TEHKAN)
これは某T社の侵略者の逆襲じゃないんですか。思わず叫んでしまいますわ。やめろー！	インベーダーそのもの。タンクバタリアンにも似ている。でもやっぱりボンジャックかなぁ。	インベーダーみたいでつまらねぇ。	THE X (GRAPHIC TECNO)
おっバーニンラバー？いやいやスパイハンター？なーんだエクイテスだったのか。	見た感じがすごくつまらなそうだけど、内容はそれほどでもない。真暗の中で戦おう。	暗くて見えない！それぐらいしかない。	領空侵犯 (GRAPHIC TECNO)
	やり方はなんとなくわかったけどその通りにできない。なんで？バーニングラバーみたい。	しらなひ。	激走 (EASTRN CORP)
天晴、KONAMI！よくぞ作ってくれました。腐りに腐ったPP体にはうれしい活性剤ですね。	車がやたら大きいくせに当りがあまい。でも、本物の車の感覚に一番近い・・・そうだ。	あまりおもしろいとはいえない。	RF 2 (KONAMI)
ウッソー、ほとんど青春スキャンダルじゃない。真似したのかしらでも、おもしろいわ。	青春スキャンダルそっくり。くだらねぇよぉー！	しらん！	FLASH GAL (SEGA)
なかなかダイナミックなスキーゲーム。でもおいらは某J社のパラレルターンの方が好きなんだな。	これからスキーのシーズンだからタイミングはいいけど、全然だめ。	しりません！	GET ALL (SANRITSU)
SUPER・CROSS２っていうからには当然１作目があるんだけど、１，２作ともつまらん。	エキサイトバイクっぽくて、面クリア後のデモがかっちょええ。その他は、パーフェクトにだめ。	しるか！	SUPER CROSS 2 (SANRITSU)
うひゃらー！５GOD'Sの逆襲だー。くわばらくわばら。	みるだけでくだらなそう。やってもくだらない。一昔前のゲームみたい。	わすれた。	6 DEVILS (SEGA)

Illustrated GAMES

自慢のイラストを描いてＧＦ
に送ろう！　待ってるよ！

特賞

【東京都　ＨＡＲＶＥＳＴ】



ＧＦのアイドルキャラ奈夢子ちゃんがドットになって帰ってきた！
作成はマイコンサークルのＨＡＲＶＥＳＴ。さすがですね。（編）

【富山県　浜田　まさき】

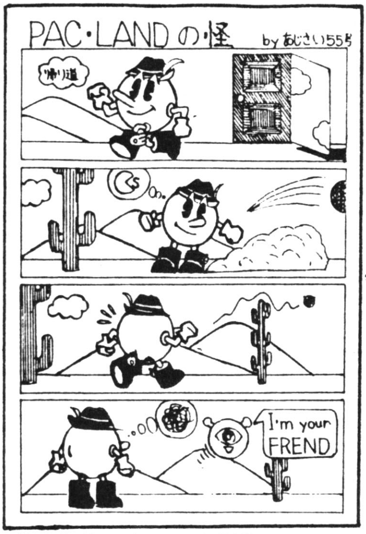


19号は20号より遅れて出来上がったんです。心配掛けました。

【和歌山県　峰　康夫】



メトロクロスはマッピングする前に消えてなくなっちまった。





［栃木県　山口　直樹］

おっと、これも山口　直樹君ぢゃないかいな？ウーン、やっぱりうまいなーこのひとは。

これからは、ＧＦ本誌、プチＧＦ両方に力を入れていきたいな。大変だけど。（編）

［栃木県　山口　直樹］

ゲームファンならではの４コマママンガ、絵も奇麗だしなかなか佳作だとおもう。あじさい55号？あれ？　どこかで聞いたことがあるな。この名前は。えーと、た、確かログインだったよーな？



［岡山県　馬路　芳信］

奈夢子ちゃんのアーマー姿。うひゃ、彼女のうなじが艶っぽいなー。あぶない。



【富山県　奥野　勝久】

そーか、奥野君も魔界村ファンか。最近人気上昇中のカプコン！

快作・怪作の送り先

〒１９４　東京都町田市南大谷２４１－１７－２　田尻方
GAME　FREAK　イラスト係

うきうき へんしゅーご



　ＰＧＦの月刊発行ちうのはきつい話であったことを新規開店早々思い知らされた２１号でありンす。これからも遅れても大目に見てやってほしいなー。あッ、もうタニャンの時間だ。じゃアねー！

ＳＴＲ（田尻）



　ちきしょーっ、今何時だと思ってんだもんのすけ！なんだってこんな夜中の３時過ぎまでこんなことしてなきゃならんのよ。おらァ風邪ひいてんだぜ。しかも試験が多くてよー。スタッフ増やしてーぜっ！

ＴＡＫ（二木）



　みんな、いつも応援ありがとう。でも危険なワザのマネは絶対やめようね！約束だよ！

ＫＳＧ（杉森）



　うえーん、ねむいおー、徹夜３日だもんなー。さすがに身がもたんわ年末進行ならぬコミケ進行をモロにくらっちまってＤＯＷＮ寸前な訳。でも、苦労しただけあってなかなかのすぐれ物ができそうです。

ＫＴＴ（川野）



　こんちわぁ、みんな。初対面なんで、自己紹介をちょっと。
おいらぁＧＦスタッフ中唯一の埼玉県人であったりしちゃう。国産パソコンを一応持っていて、タイトーゲームが好きな優良高校２年生。

ＫＯＳ（折原）



　唯一何もしなかったスタッフです。あるゲームのためにいつの間にか”サクセス”と呼ばれる様になった。他のスタッフとはかれこれ一年のつきあいになる。ゲームをそれなりに知っているプログラマー。

ＰＡＬ（藤原）

☆FROM☆ GAME FREAK

'８６冬の新刊の御案内

さて、めっきり寒くなりましたが、みなさんはいかがお過ごしでしょうか。

ＧＡＭＥ　ＦＲＥＡＫでは、この年末から新春にかけて新刊を４冊発行することになりました。１冊はもちろん今あなたが読んでいるＰＧＦ21号です。

今冬は、なんとこの本の他にもう３冊もＧＡＭＥ　ＦＲＥＡＫが読めることになっちゃった訳です。

これはすごいことですよねー。だってさー、本が出ない時は４箇月ぐらいでなかったことあるもん。それがほぼ同時に４冊たって、こりゃ大変なことですよ。当の編集ＳＴＡＦＦにとってもね！

編集ＳＴＡＦＦの睡眠不足は、ますますひどくになっちゃった。ふあー、眠いよーん！

'８６冬の新刊案内（１）

新刊名	内容	ＰＡＧＥ数	価格
GAME FREAK 21	FAIRY LAND STORY 101面全攻略法	44 PAGE	¥700
GAME FREAK 22	TIME GAL　全攻略法＆原画集	28 PAGE	¥500

'８６冬の新刊案内（２）

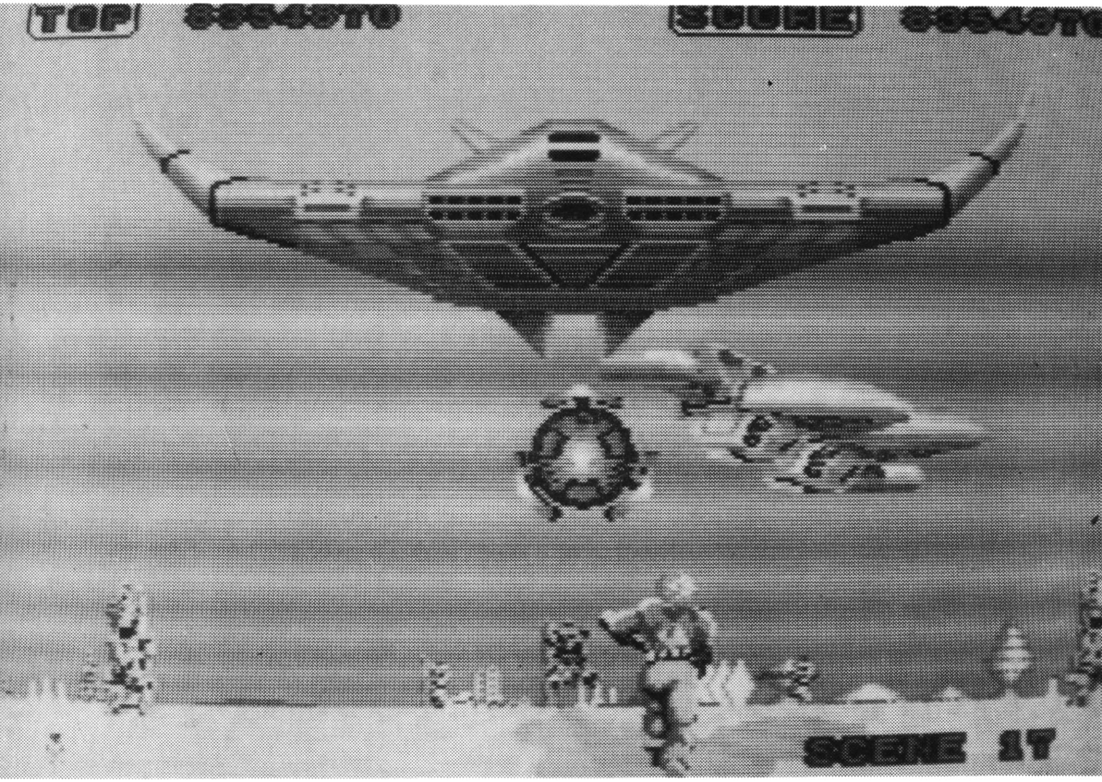
新刊名	内容	ＰＡＧＥ数	価格
PETIT GAME FREAK '85	PGF VOL 1-20（+a）の合本	B5版:52PAGE DX版	¥700

以上の新刊の発行の為、当初予定してました第三期会費をPGF 三冊分と、ＧＦ 20号で消化する方法を変更して、新刊を第三期会費の中から会員のみなさんへ送ろうと思います。

既にＧＦ 20号（PACLAND:¥800）は発送済みですからいいとして、それにこの本、ＰＧＦ21号（AM SHOW:¥500）と新刊案内（１）に紹介されているＧＦ 21号（FAIRY LAND STORY:¥700）　ＧＦ 22号（TIME GAL :¥500)を第三期分として、お送りしたいと思います。これですと合計金額が¥2500 になってしまいますが、会費の追加徴収はしませんから御安心ください！　三冊もいっぺんに送ってゴメンね。

さー、次の第四期はいよいよ最終期です。年末年始色々とお金もかかり大変でしょうが最終会費　:¥1500は'８６年２月１５日迄にお送りくださるようお願いいたします。まー、多少の遅れはかまいません。PGF 22号は１月末の発行予定です。

（編集部）



PETIT GAME FREAK 21

企画：STR
制作：STR KSG TAK
絵画：KSG KTT
編集：STR
協力：KOS SOZ PAL
発行：GAME FREAK
発行日：1986.1.1

乱丁落丁よ、さよーなら！